



★ Illustrations - Dessins - Planches de BD - Histoires - Nouvelles ...

BOULE DE GOMME

WEBZINE

** LA BD AMATEUR *
À TOUTE VITESSE !*

LES CORNICHONS SAUVAGES

MICK - PLES

DOSSIERS : LAPUSS

N.Y.C VERSUS PROJECT

NOUVELLES :

J.HESKA, MATHIEU B.

ILLUSTRATIONS :

SUPACAT, TIZIEU, ALEXUEL,
BIBOUN, NVO!!, DIK.....



VITE
VITE

+ DES GAGS & STRIPS !!!



N°2

JANVIER
-
FEVRIER
2006

EDITO



ET APRÈS LE JOUR DE L'AN ?

MARRE DE LA DINDE FARCIE ET DES CHOCOLATS ?

UNE SEULE SOLUTION : **BOULE DE GOMME N°2**

L'ALKA-SELTZER DE LA BD, UN PEU DE LÉGÈRETÉ DANS UN MONDE DE GRAS ! UN FLORILÈGE D'AUTEURS DE DEMAIN PARCE QUE DEMAIN ÇA IRA MIEUX, C'EST BIEN CONNU BONNE ET HEUREUSE ANNÉE 2006 !

BONNE SANTÉ (PARCE QUE C'EST IMPORTANT ÇA, LA SANTÉ...)

BONNE LECTURE POUR CE BOULE DE GOMME N°2 ET RENDEZ VOUS POUR LE N°3 DÈS LE DÉBUT MARS.....



NOTE : LE FORUM BULLE D'ENCRE - BOULE DE GOMME EST DÉSORMAIS EN LIGNE À CETTE ADRESSE > WWW.BDENCRE.COM/FORUM VIENDEZ Y NOMBREUX !!!

SOMMAIRE

BD :

LES CORNICHONS SAUVAGES PAR MICK - PLES

HATOA VILLAGE CLUB PAR ROTH

L'ÉLÉPHANT PAR BLOOP

ILLUSTRATIONS :

SPECIAL > PINUPS SERIE ROUGE PAR GRELIN

ROUGHS & CROQUIS :

PROJET > ENGINEER PAR KURU

STRIPS & EXTRAS :

LES EXTRAS PAR LAPUSS

LES GOÛTEURS DE POTION PAR T.KUSTURICA - SOUTCH

DOSSIERS :

LAPUSS

N.Y.C PAR VOMOPÉ - CODEL

NOUVELLE:

L'ESPOIR PAR J.HESKA

FEUILLETON ÉPISODE 2 :

K PAR MATHIEU B

TUTORIAL :

SAMOURAÏ SHAMPLOO_MUGEN PAR GRELIN

BONS PLANS AUTEURS : PAR J.HESKA



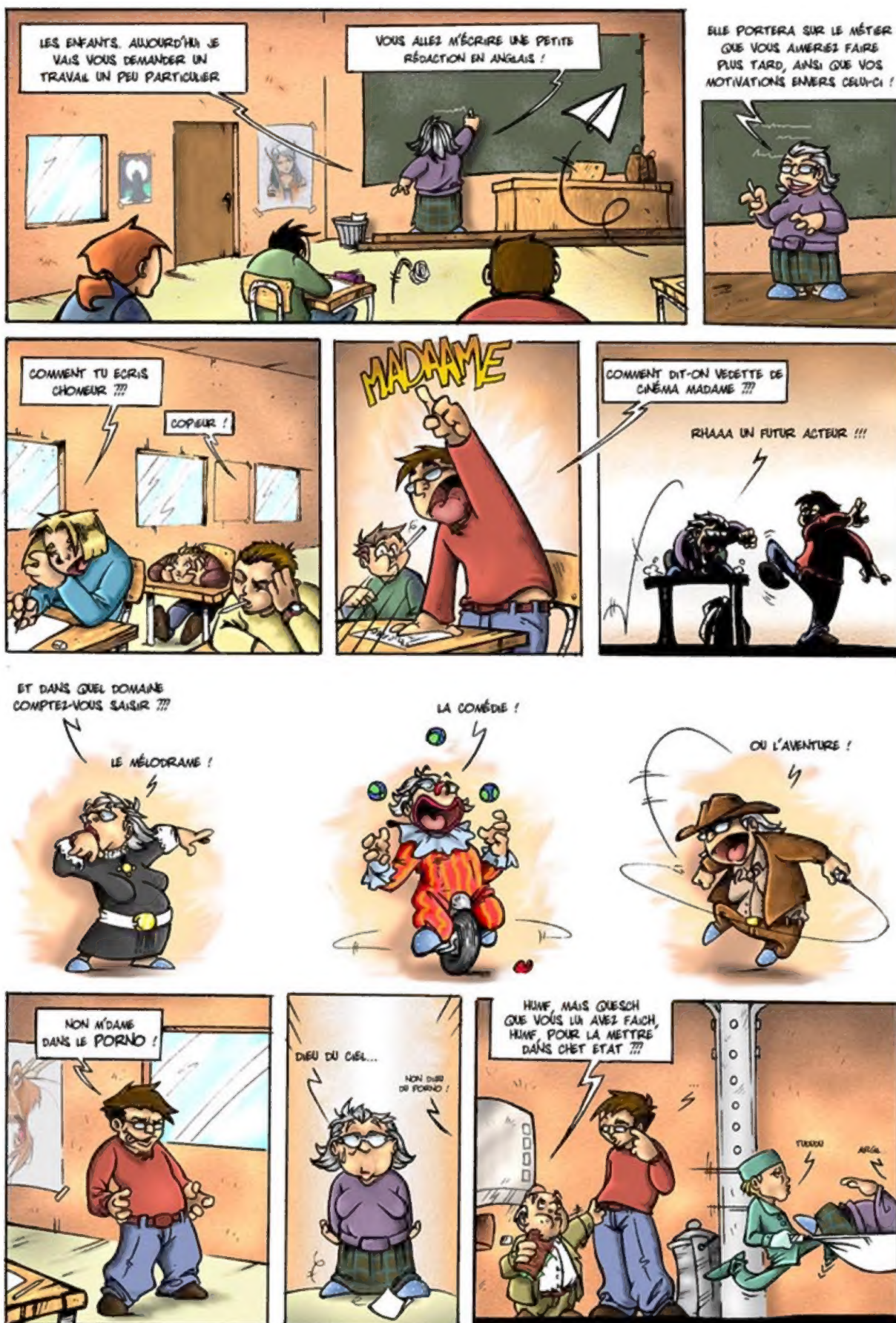


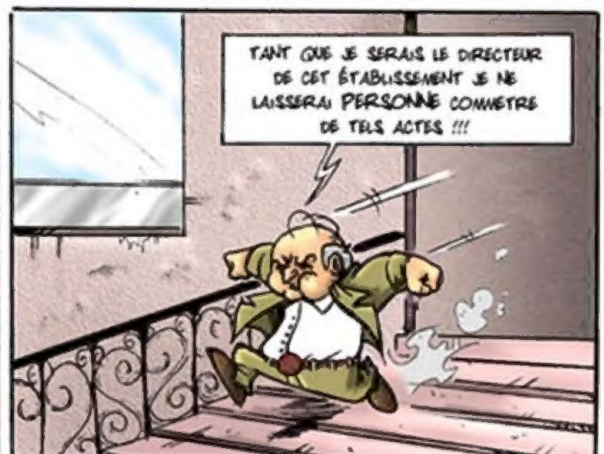
LES CORNICHONS SALVAGES

PAR MICK - PLES

BD 1/3

EXTRAIT D'UN PROJET GAG SUR LE THÈME DE L'ÉCOLE ET DE L'ADOLESCENCE SCÉNARISÉ ET MIS EN COULEUR PAR MICK ET DESSINÉ PAR PLES







* "BILL PONTS" : TRADUCTION DE BILL GATES

100



Markus Jonas me regarde d'un air navré : " Je suis désolé Madame mais je n'ai pas particulièrement remarqué ce passager lors de l'embarquement. Je ne peux pas vous être d'une grande aide malheureusement.

_ Cela ne fait rien, je vous remercie tout de même pour votre coopération Monsieur Jonas. Et bonne chance pour votre installation sur Edenia.

_ Oui! On savait qu'un voyage de 80 ans serait long et que la civilisation aurait changé à notre réveil mais nous ne nous attendions pas à ce qu'elle soit arrivée jusqu'ici je dois l'avouer!" C'est le 23ème colon du Phobos que j'interroge depuis le début de l'après midi. Les voir ainsi désemparés me fait un peu de peine à chaque fois je dois l'avouer. Malheureusement étant donné le caractère sensible de l'enquête nous ne pouvons pas faire autrement que les interroger tous dans les plus bref délais. Ils sont réveillés un par un, leur identité vérifiée et tout d'abord pris en charge par des psychologues qui leur expliquent le changement sur Edenia, puis nous les interrogeons au sujet de Jethro Kilmon. Se souviennent-ils de lui lors de l'embarquement? L'ont-ils vu monter dans le vaisseau ou à un autre moment? etc etc.. Arrimack a mis à ma disposition 25 hommes pour l'enquête, 9 procèdent aux interrogatoires avec moi et les 16 autres passent le Phobos en revue sous sa direction et celle du lieutenant Cal-Taman. Malgré cela nous n'avons pour le moment pas beaucoup avancé, cette histoire est un vrai casse-tête.

D'après les vidéos du Phobos, Kilmon a bien embarqué dans le vaisseau, c'est à peu près la seule chose dont nous sommes sûrs. Il n'y a pas de vidéosurveillance dans les compartiments des tubes cryogéniques. L'IA du vaisseau a noté que le caisson de Kilmon avait bien été activé avant le décollage. La façon dont Kilmon a pu disparaître alors que son tube a été activé nous échappe pour le moment totalement : a-t-il décollé avec le vaisseau? S'est-il enfui pendant le vol? Se cache-t-il ailleurs dans le Phobos? Autant d'hypothèses aussi tordues les unes que les autres. Nous comptons sur le hasard et la mémoire des autres passagers pour nous aider, après tout, pour eux, c'est comme si c'était hier. Nous avons donc commencé par réveiller ceux qui occupaient les caissons du même compartiment que celui de Kilmon. Les plus proches se souviennent effectivement avoir embarqué avec lui et certains l'ont vu pénétrer dans son tube cryo, mais personne ne peut jurer qu'il s'est effectivement placé en état d'hibernation, ils étaient trop occupés à réaliser l'opération eux-mêmes. Bref les 219 colons interrogés ne nous ont pour le moment pas appris beaucoup. Je doute que nous ayons plus de chance avec les 1081 restants. Pardon, les 1079, car deux colons sont décédés durant le voyage. Cela arrive parfois avec la cryogénisation, malgré toutes les précautions que l'on peut prendre certains passagers ne se réveillent jamais. Et avoir moins de 0,2% de perte sur un voyage comme celui-ci est un véritable exploit pour l'époque!

Je souffle cinq minutes en attendant que l'on m'amène le prochain passager, cela fait du bien, je n'ai pas arrêté depuis tout à l'heure. A vrai dire personne n'a arrêté. Les hommes d'Arrimack ont été immédiatement mobilisés et sont aussi submergés que moi depuis tout à l'heure. Même si je suis responsable d'une surcharge non négligeable de travail pour eux, ils me font généralement bon accueil. J'ai l'impression qu'ils sont plutôt contents de travailler sur une affaire comme celle-là, cela les change de leurs enquêtes habituelles. Personne ne s'est plaint pour le moment, enfin presque...Je vois justement le capitaine Arrimack venir vers moi, il montre le chemin à son supérieur, le commissaire Pivar, qui n'a pas l'air spécialement content. Je sens qu'il va y avoir du sport!

" Agent Mirvalis!, aboie-t-il, puis-je savoir pourquoi les colons restants ne sont-ils pas encore réveillés?

_ Parce que je n'en ai pas donné l'autorisation, commissaire.

_ Soyez sérieuse! Si les voisins proches de Kilmon ne vous ont rien appris, je doute que quelqu'un qui se trouvait dans un autre compartiment puisse vous aider. Pourquoi faire durer cette comédie et faire perdre leur temps à mes policiers plus longtemps?!

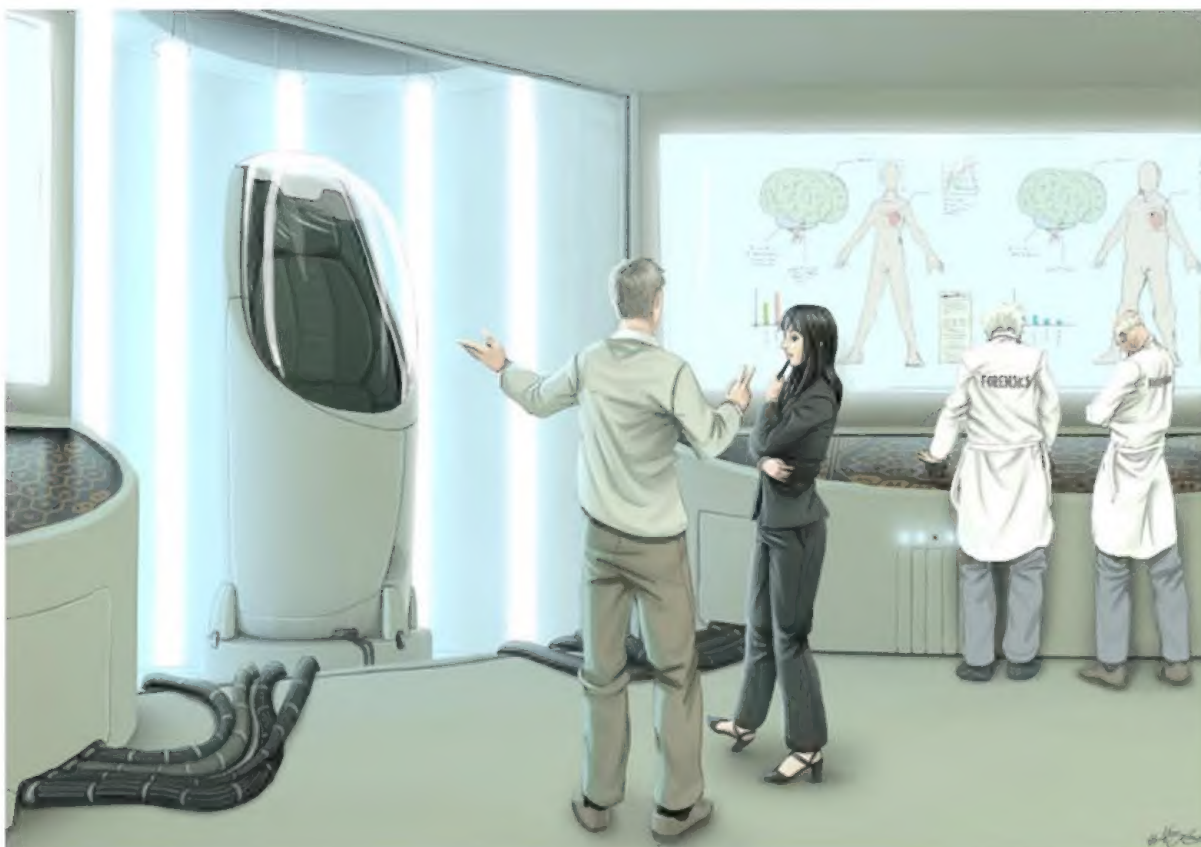
_ Etant donné le caractère exceptionnel de cette affaire je préfère ne négliger aucun détail. Cette "comédie" ira donc jusqu'à son terme, commissaire, je le crains. Cela ne m'amuse pas plus que vous de mobiliser vos hommes je vous assure et nous faisons le plus vite possible!

_ Je l'espère, car en attendant je me fais harceler par les directeur adjoint de la K-Orb, qui veut savoir si Kilmon a atterri, comment il va, et les journalistes posent aussi de plus en plus de questions!

_ Il est hors de question de dire à qui que ce soit pour le moment que Kilmon a disparu, et vous pouvez envoyer la K-Orb promener, ils savent qu'ils doivent s'adresser au bureau de la Police fédérale sur vidéosurveillance!

_ Merci, je n'ai pas besoin de vous pour savoir ce que j'ai à faire agent Mirvalis, je connais mon métier! , dit-il en tournant les talons." "Je crois que je me suis fait un copain!, dis-je en souriant à Arrimack.

_ Oui mais je crois aussi que vous vous en fichez, répond-il. Venez avec moi, les hommes de Cal-Taman ont trouvé quelque chose, ça va vous intéresser." Je le suis jusqu'au labo du commissariat où le caisson de Kilmon a été ramené pour expertise. Là se trouvent déjà Cal-Taman et un autre homme que l'on me présente comme étant le sergent Artack, du département scientifique. "Tout d'abord, commence Cal-Taman, il faut savoir que nous avons examiné le Phobos : il ne manque aucun engin de secours, le vaisseau ne semble pas avoir été arraisonné pendant le vol et il n'y a aucune trace de Kilmon, y compris à la place d'un autre passager. De plus le caisson de



Kilmon indique depuis le début du vol qu'il y a une erreur et qu'il fonctionne à vide. Kilmon ne se trouvait donc à notre avis déjà plus dans le vaisseau au moment où il a décollé.

_ Le hic, continue Artack, est que le caisson cryo de Kilmon a été actionné, hors on ne peut normalement le faire que de l'intérieur, une fois la porte verrouillée, c'est ce qui garantit la présence et le consentement du passager. Mais il est possible à quelqu'un qui connaît bien la technique d'accéder depuis un panneau latéral aux commandes de mise en hibernation. C'est un travail pointu mais Kilmon en était je pense capable. D'ailleurs quand on regarde les enregistrements de bord, la cryogénisation de Kilmon a été activée 20 bonnes minutes après celle des autres passagers de son compartiment et il y a des traces de manipulation du panneau latéral. Nous pensons que Kilmon est entré dans son caisson, a attendu que tout le monde dans son compartiment se place en hibernation, est ressorti et a actionné l'hibernation depuis l'extérieur pour faire croire au vaisseau que tout était normal. En effet, les fonctions vitales du passager sont gérées par le caisson de façon indépendante, donc le vaisseau n'a pas connaissance que le tube fonctionne à vide. Il y a une marge de trois heures entre l'embarquement et le décollage, Kilmon peut donc prendre tout son temps pour sortir discrètement du Phobos, d'autant plus qu'il connaît certainement très bien les lieux car le cargo comme la station de décollage ont été conçus par K-Orb, donc en partie par Kilmon.

_ Et bien messieurs je vous félicite, tout cela semble se tenir.

_ Attendez, dit Artack en souriant, nous avons gardé le meilleur pour la fin. Vous savez que ces tubes cryo sont réglés sur mesure pour leur passager. Nous avons un peu fouiné le système de régulation et découvert qu'un petit malin assez doué en informatique pour l'époque avait réussi à faire cohabiter deux réglages dans le caisson de Kilmon, un qui s'affiche sur l'écran de contrôle du tube et qui correspond au dossier médical de Kilmon, et l'autre utilisé dans les faits par le tube cryo et qui n'est pas du tout adapté pour quelqu'un de la corpulence de Kilmon, le tout indécélable par la procédure classique de contrôle des tubes. S'il avait hiberné, Kilmon ne se serait jamais réveillé et aurait fait partie des statistiques malheureuses de non résistance à la cryogénisation au même titre que les deux autres morts du voyage.

_ Si je vous suis bien, dis-je, Kilmon a non seulement organisé sa propre disparition il y a 81 ans mais il a de plus échappé à une tentative de meurtre."

À SUIVRE DANS LE BOULE DE GOMME N°3....



HATOA VILLAGE CLUB

PAR ROTH

BD 1/5

EXTRAIT D'UN PROJET GAG - VACANCE SUR UN CONCEPT DE MICK - ROTH
SCÉNARISÉ ET DESSINÉ PAR ROTH.....COULEURS PRÉSENTATION: MICK





TOUIT COMMENCE ICI, À HATOA, UNE ÎLE PARADISIAQUE SITUÉE AU LARGE DE KIRIBATI, ENTRE MAKATEA ET LES ÎLES MARQUISES.

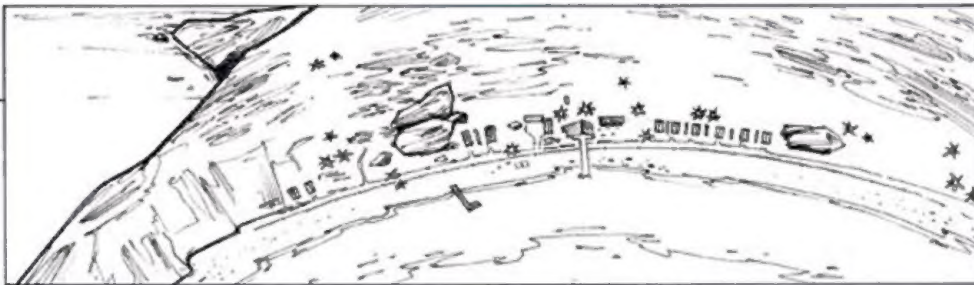
> Océan Pacifique Sud.



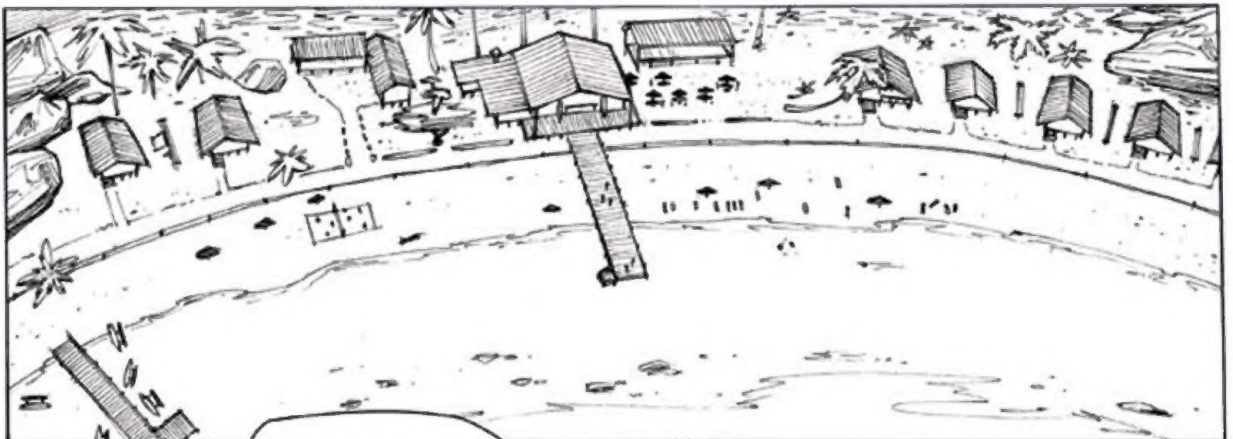
ET SI CELLE-CI N'EST PAS RÉPERTORIÉE SUR TOUTES LES CARTES C'EST PARCE QU'ELLE ÉTAIT, JUSQU'À CE JOUR INTERDITE D'ACCÈS...



... POUR DES RAISONS ON NE PEUT PLUS SUSPECTER, SURTOUT QUAND ON APPREND QU'ELLE SE FAIT SURNOMMER "L'ÎLE DU MORT" PAR LES LOCAUX DES ÎLES VOISINES.



ELLE FUT ENTièrement ACHETÉE PAR UN MILLIADAIRE EUROPÉEN ET VOIT AUJOURD'HUI OUVRIr LES PORTES D'UN VILLAGE CLUB.



L'HISTOIRE DÉBUTE SUR UN AIR DE VACANCES...

... ET COMME DANS TOUS VILLAGES CLUB ...
Y' A DES "BOUFFONS" !

BALLE DE MATCH !

SEEEERVICE
AUX FILLES !

ALORS LES MECS ON SE
DÉGONCLE ?

HI HI HI !

TSSS ... ET ÇA S' LA
PETTE EN PLUS !

BON ! ON SE DONNE A
FOND LES GARS, ON VAS PAS
LES LAISSER GAGNER
AUSSI FACILEMENT !

CLAIR !

J' AI !

VOUS ALLEZ VOIR ELLE
VAS ENCORE LOUPER
SON SMATCH !

HÉ BEAUX GOSS !

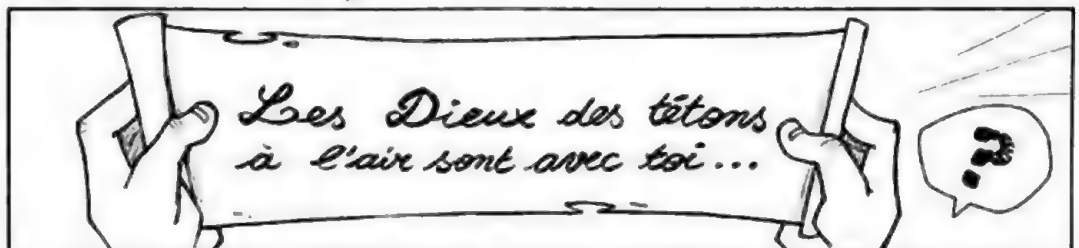
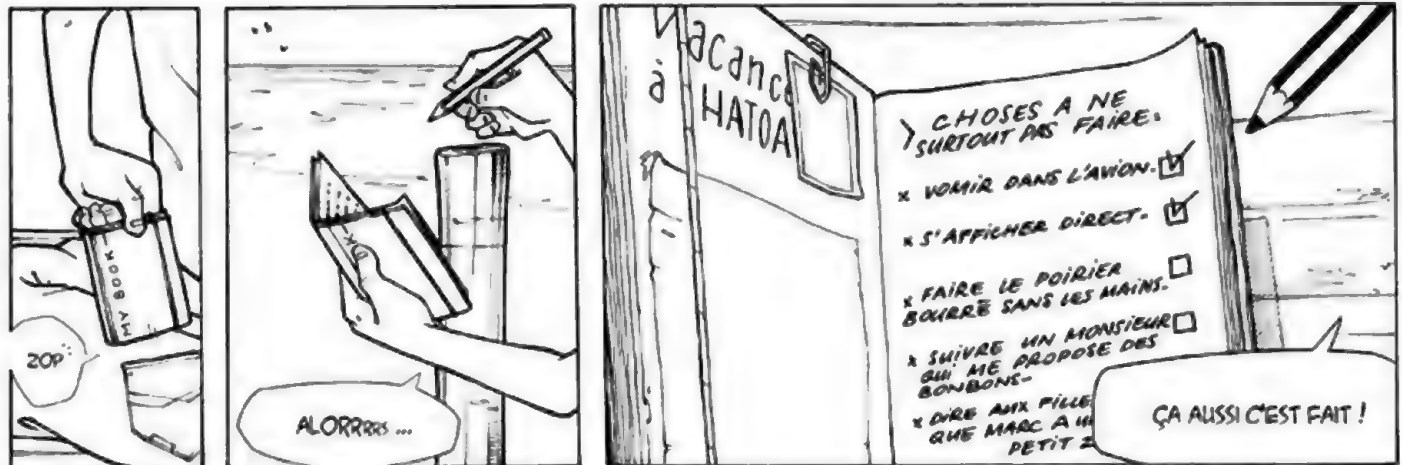
DÉCONCENTRATION
MAYÈRE.

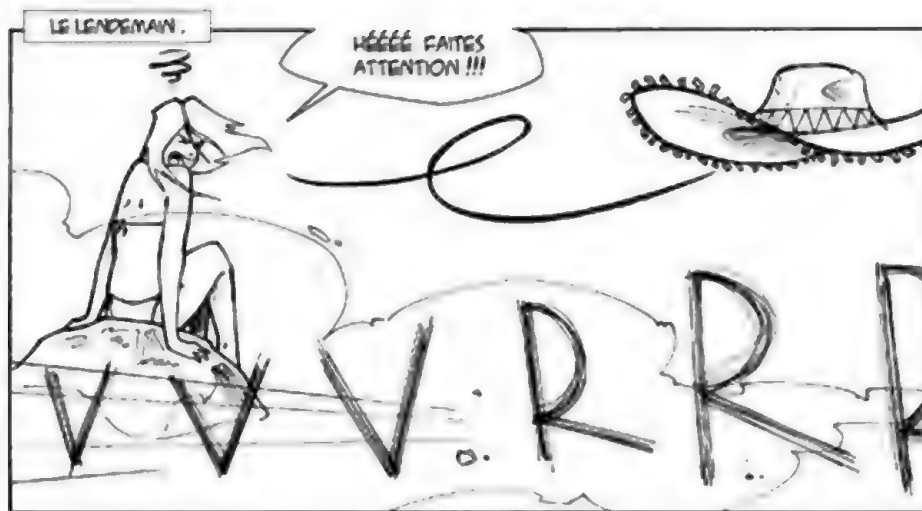
DÉDIOU C' EST
D' LA BALLE !

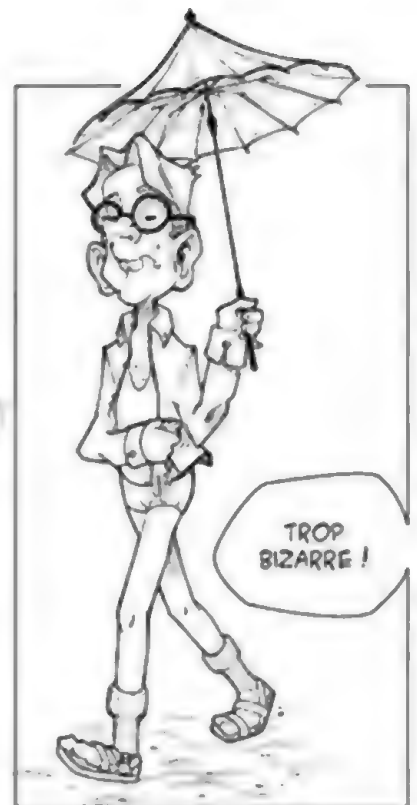
BAAM

LES FILLES ONT SOUVENT
L' AVANTAGE ...

J' AI !

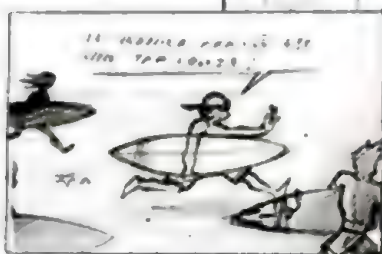
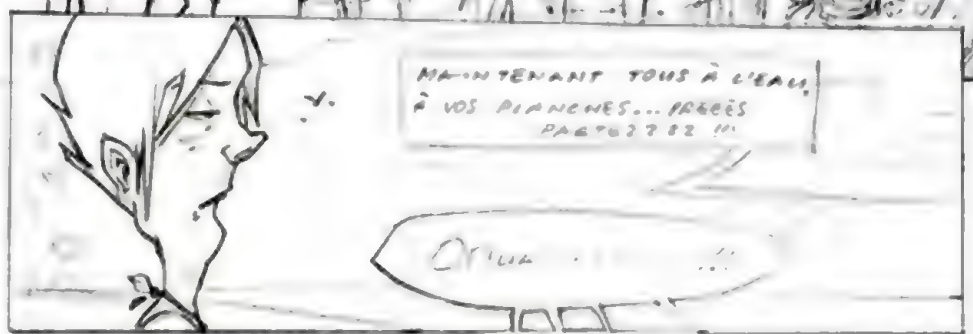


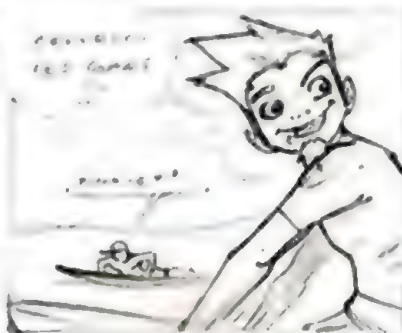
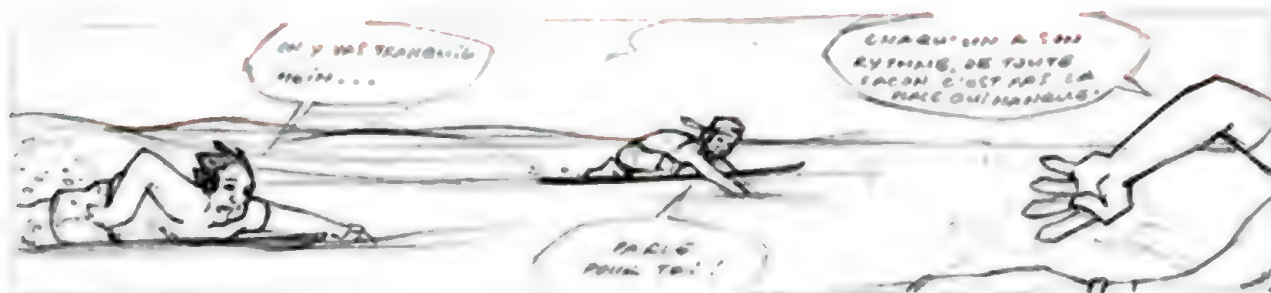




COUR DE SURF

1.2.3 et 4 1.2.3 et 1 1.2.3...







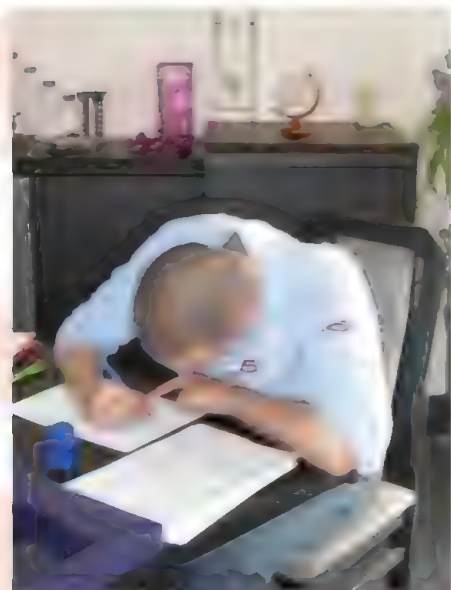
DU BOUT DE SA BELGIQUE, LAPUSS INVESTIT D'ABORD LE TCHOMAG AVEC SA RUBRIQUE MENSUELLE ET SES GAGS. ET COMPTE BIEN FAIRE PARLER DE LUI EN 2006...

QU'EST CE QUI T'A AMENÉ À LA BD ?

Je ne sais pas trop Quand j'avais 3 ans, je volais les bd de mes parents comme Gaston ou Bob & Bobette pour recopier les dessins ou les décalquer, puis dès que j'ai su lire, ça a été mes premières lectures. Et la bd ne m'a plus jamais quitté après ça!

QUELS SONT TES TECHNIQUES DE RENDU ?

J'ai longtemps dessiné traditionnellement, mais comme je suis de nature nerveux, j'ai beaucoup de mal à avoir un trait d'encrage non tremblottant. Quand j'ai commencé mes études en graphisme il y a 4 ans, j'ai découvert Illustrator, qui me permettait un trait parfait. J'ai donc décidé d'encrer directement à la souris sur base de crayonnés



COMMENT ES-TU ARRIVÉ JUSQU'AU TCHOMAG ?

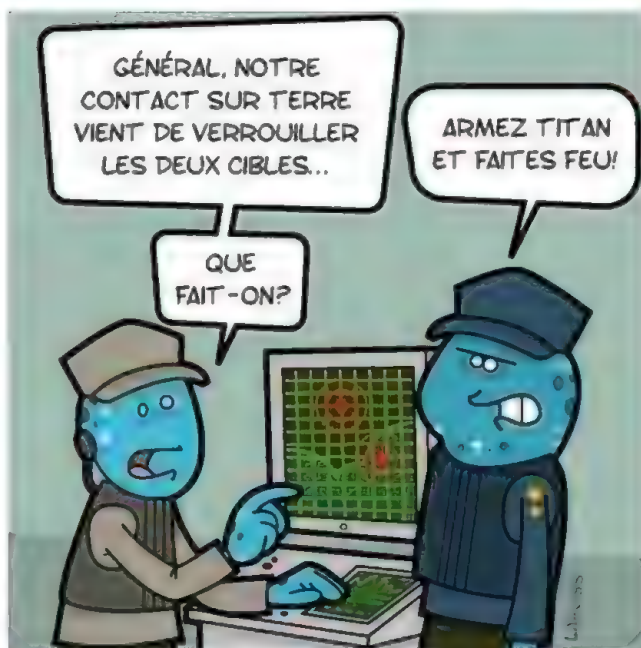
J'ai découvert Tchô dans son format natif, à savoir le minizine. C'est là que j'ai lu Jimmy Broccoli de Bertschy puis Smax lorsque le journal a évolué en a4. Comme j'avais remarqué que sa technique était là même que la mienne, j'ai décidé de lui envoyer quelques illustrations. Il les a transmises au rédacteur en chef de Tchô, qui m'a proposé de faire des strips.

PARLE NOUS DE TES DIVERSES COLLAB'

Je travaille avec plusieurs dessinateurs, sur des projets variés et très différents. Il y a Waltch, Morin, Tartuff, Aude et Baba. Je serai plutôt discret pour l'instant sur les projets, tant qu'on a pas terminé les dossiers de présentation, juste question de superstition, je ne veux pas leur porter la poisse. Mon rêve serait de bosser un jour avec Bertschy, et pourquoi pas Zep, il faut avoir de l'ambition dans la vie, non?

QU'EST CE QUE LE KLUBKHAOS ?

Un petit délire avec Baba, Faman et Morin, trois personnes avec qui je m'entends vraiment bien dans l'humour. On aime les mêmes choses, on se permet de rire de tout. On a créé le Klubbkhaos pour rendre les forums un peu plus anarchistes, toujours dans la bonne humeur bien entendu...



AS-TU DE GROS PROJETS POUR UN FUTUR PROCHE ?

J'ai environ 10 projets en construction, parfois seul, mais surtout avec d'autres dessinateurs. J'espère pouvoir commencer à démarcher aux maisons d'éditions dès janvier 2006, et pourquoi pas signer mon premier contrat!



KLUB KHAOS
Babe Fama Morin Lapus

TU AS UNE DOUBLE CASQUETTE, À LA FOIS SCÉNARISTE ET DESSINATEUR, QUEL TRAVAIL TE DONNE LE PLUS DE SATISFACTION ?

Au départ j'ai trouvé frustrant de n'être "que" scénariste, on est un peu dans l'ombre du dessinateur. Mais au fil du temps, je me dis que le scénariste est le pilier d'une bd, sans lui le dessinateur peut-être le meilleur du monde, la bd se cassera la gueule si elle ne tient pas la route. Je dirais aujourd'hui que je préfère nettement le scénario. Ca me permet de travailler avec pleins de gens aux styles différents, et de pouvoir faire plusieurs projets variés, sans m'enmêler les pinceaux au dessin...

AS-TU UN PETIT CONSEIL À DONNER À DES APPRENTIS SCÉNARISTES ?

Il faut manger tout ce qu'on peut. Télévision, Internet, Musique, Cinéma, Livres... Je ne sais pas si c'est une qualité mais je regarde la télévision environ 7 heures par jour, ça passe des jeux télé aux émissions d'humour, de science, de découverte, ainsi que des films et des séries. Un scénariste doit tout savoir sur tout, et donc il ne faut pas négliger la plus petite information reçue, dans n'importe quel lieu, n'importe quel média...



RETROUVEZ LES **EXTRAS** DE LAPUSS'
DANS CHAQUE NUMÉRO DE BOULE DE GOMME....



ANIMAL STORY

PAR LAPUSSI



10 HEURES : DISCUSSION HOULEUSE
DANS LA SALLE DE BAIN...

AH D'ACCORD!
ON TROUVE UN
POIL ET DIRECT
ON M'ACCUSE.

T'AS ENCORE
LAISSÉ UN POIL
DANS LE LAVABO...



13 HEURES : PARTIE DE CACHE-CACHE
DANS LE SALON

ALLEZ, C'EST BON
GÉRARD. T'AS GAGNÉ
TU PEUX SORTIR

MAIS,
JE SUIS LÀ.
BORDEL!



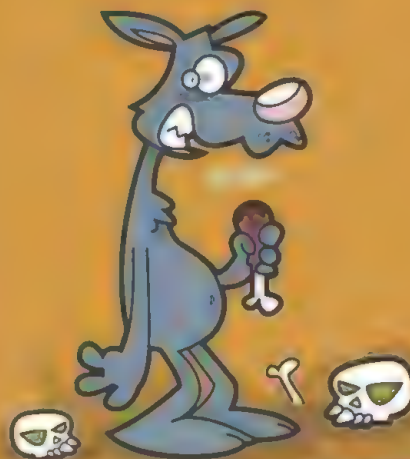
22 HEURES : JEAN-EDGAR ET
LOLO-ANNA ONT COPULÉ...

OUAIS BEN
FALLAIT PAS
METTRE UNE
PISCINE. HEIN!



23 HEURES : JEAN-LOU A GAGNÉ LE
JEU PAR FORFAIT

HEHE
TROP FACILE
CE JEU!



AH BEN, NON
JEAN-PIERRE,
J'VOIS PO LÀ...

LE MILLIONAIRE

J'VAIS FAIRE
APPEL À MON
BEAU-FRÈRE, IL
EST INGÉNIEUR...



QUI A L'AIR D'UN VÉRITABLE ABRUTI ?

MOI

MOI

MOI

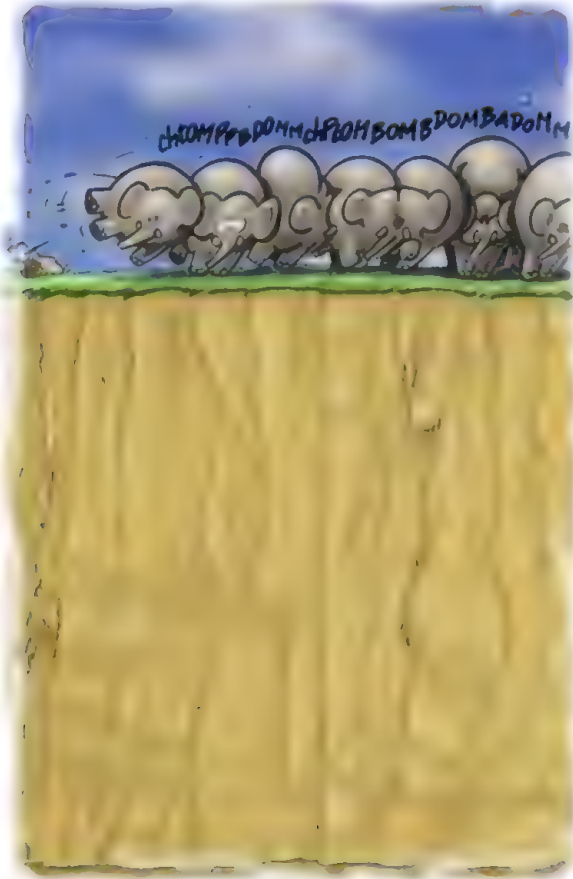
MOI



L'ÉLÉPHANT

PAR BLOOP

L'éléphant



-Bloop, 11.2003-



L'espèce dominante

Elle déversa lentement le chocolat chaud dans la tasse de son fils, enveloppant la cuisine des arômes doux et réconfortants du lait, du miel et du cacao. Elle lui fit un sourire, lui caressant doucement la joue tandis qu'il dégustait le breuvage sucré. Dan but quelques gorgées, sans quitter du regard sa mère. Son expression douce s'était figée. Reposant doucement sa tasse, il se demanda pourquoi elle ne lui souriait plus, pourquoi la chaleur de son regard laissait maintenant place au gris triste des jours de pluie.

- Mon petit, commença t-elle, tu sais que maman t'aime très fort...

Il sourit. Il descendit de sa chaise, et se jeta dans les bras de sa mère. Il avait entendu de nombreuses histoires, il ressentait l'inquiétude de ses parents, de sa famille, de ses voisins, mais ignorait quelle en était la raison. « Tu n'as pas à t'en soucier, tu es trop petit pour comprendre » lui disait-on souvent, mais lui avait compris, lui savait qu'il fallait s'inquiéter.

- Maman...

Il intensifia son étreinte. Elle lui passa sa main douce et agréable dans les cheveux.

- Je t'aime très fort mon petit, je t'aime très très fort...

Les hurlements sinistres des chouettes parvinrent aux oreilles de Dan, le sortant de cette douce rêverie dans laquelle il était plongé. Il ouvrit lentement les yeux, l'étendue de la masse sombre et inquiétante des gravas se découvrait à travers le long voile glacé de la nuit. Il recroquevilla ses jambes sur sa poitrine, espérant trouver le réconfort nécessaire pour lui permettre d'affronter cette obscurité. Un nouvel hurlement, plus proche, déchira ce rideau invisible.

Il sursauta légèrement. Il savait que ce n'était pas une chouette, il connaissait bien le cri de ces animaux, son père l'avait souvent emmené camper, ce ne pouvait pas être une chouette, pas en plein centre-ville.

Son regard dévia à sa droite, là où se tenaient son père et sa mère, allongés, dans les bras l'un de l'autre, le visage écrasé par un bloc de béton.

Ils vont se réveiller...

Cette pensée le réconforta. Il grelottait, la nuit léchait ses membres meurtris et les raidissait dans cette douleur à peine supportable. Il pensa à l'école, au fait qu'il ne serait pas obligé d'y aller demain, car il détestait y aller, à cause de Vincent qui lui volait toujours ses affaires.

Il regarda une nouvelle fois ses parents. Ils ne bougeaient pas. Il avait peur.

Les nombreux blocs de béton qui avaient roulé lors de l'écroulement de l'immeuble empiétaient sur le petit parc qu'il y avait en face de chez lui. À chaque hurlement, à chaque bruit sourd, ils se mettaient à vibrer, comme si ces immenses monticules ressentaient sa propre peur.

Soudain, des bruits résonnèrent. D'abord lointains, comme les autres hurlements, ils se firent ensuite sentir de plus en plus proches.

Deux ombres passèrent brusquement devant ses yeux, furtives, presque invisibles.

Les monstres...

La première passa rapidement, sans même ralentir sa course, mais la seconde modéra son allure et se tourna légèrement vers lui, puis rebroussa chemin. Elle pointa ensuite un faisceau lumineux sur le jeune garçon, il ferma les yeux dans ce réflexe normal d'aveuglement.

- Hé ! Il y a un gosse ici !

L'ombre semblait parler à l'autre.

- Pas le temps ! Dépêche-toi ! On doit évacuer la zone, ils ne sont pas loin.

Mais l'ombre n'écoula pas, elle s'approcha de Dan, le souleva facilement, et le prit dans ses bras. Dan put enfin voir l'ombre. Ce n'était pas un monstre, il était comme lui.

- Viens avec moi, mon garçon ! Je suis le lieutenant Collins. Mais appelle-moi Elian.

Il le maintint fermement sur sa poitrine et se mit à courir, sautant par-dessus les décombres de l'immeuble si grand, si beau dans lequel il avait grandi, et qui pourtant s'était écroulé en un instant. Il tendit les bras vers le corps de ses parents, en pleurant. Il partait avec un inconnu, ce qu'on lui avait toujours interdit, et son père et sa mère ne le retrouveraient pas quand ils se réveilleraient.

Le lieutenant Collins passa aisément les nombreux débris qui jalonnaient la route. Des cris résonnaient au loin, les quelques militaires et civils qui se battaient encore se faisaient inéluctablement massacrer par les forces ennemies. Dan vit passer une jeep, avec trois soldats à l'intérieur, dont l'un tenait une arme imposante qu'il pointait vers le ciel.

Dan serra encore plus fort la veste kaki du soldat. Il voyait dans son dos les flammes, et des personnes, des centaines de personnes,

certaines courant se cacher dans les débris, d'autres tirant en l'air vers ces innombrables vaisseaux lumineux qui catapultaient leurs boules vertes au sol. Les images qui s'imprimaient sur sa rétine étaient à peine supportables pour son esprit, alors il ferma les yeux. Mais les nombreux cris se mirent à résonner dans sa tête comme autant d'appels désespérés d'une espèce en voie de disparition. Puis soudain, il sentit le soldat s'arrêter. Dan ne comprenait pas ce qui se passait. Elian le posa doucement au sol. Il leva lentement la tête vers Elian, puis ouvrit les yeux. Le soldat regardait fixement au loin, sans bouger, les bras écartés. La première ombre était à côté de lui.

Dan regarda dans cette direction. Il y avait une ligne de personnes, immergées dans une intense lumière blanche, qui ne bougeaient pas, elles aussi. C'étaient les monstres. Dan les avait vus à la télévision avant qu'ils n'arrivent dans sa ville, juste avant que sa mère ne l'éloigne de la télévision et l'installe dans la cuisine pour lui préparer un chocolat chaud, juste avant que son père ne se précipite dans la cuisine pour leur dire de partir, juste avant que le vent et les flammes ne fassent s'effondrer l'immeuble. Les monstres étaient cruels, enfin c'est ce que les grands disaient, ils n'avaient aucune pitié, ils tuaient femmes et enfants sans aucun remord, tout ça parce qu'ils ne les aimaient pas.

- Je crois, lieutenant, que c'est foutu pour la retraite.

Le caporal avait parlé d'un ton résigné.

- Ne bougez pas, caporal. Je vais faire diversion, et vous allez prendre le gosse et tenter de faire quelque chose avec les survivants de la section.

Le militaire acquiesça doucement.



Elian baissa doucement son visage vers Dan, sans pour autant perdre de vue les monstres.

- Mon petit, il va falloir que tu te montres courageux. Tu vas partir avec le caporal.

Dan sentit les larmes lui monter aux yeux, sans trop savoir pourquoi. Elian l'abandonnait, il ne voulait pas le quitter.

Sans plus attendre, le lieutenant Collins dégaina son arme et se rua au sol pour tirer vers la ligne ennemie. Dan se sentit soulever précipitamment. Un des assaillants leva doucement son bras dans le bain de lumière, insensible aux projectiles du soldat, et tira, atteignant le lieutenant à la tête, le tuant sur le coup. Puis il visa le caporal.

Celui-ci s'affaissa au bout de quelques mètres, s'écroulant de tout son poids sur l'enfant.

Dan n'arrivait plus à respirer. Il essayait de se débattre, essayait de pousser cet homme sur le côté, afin d'avaler quelques bouffées d'air frais, mais il n'arrivait pas à faire vaciller cette masse qui s'appuyait sur sa poitrine. Il dormait, il avait ses yeux grands ouverts, et il le fixait, comme ses parents tout à l'heure.

Il sentit un contact glacial contre son front. Au début, il avait cru que le froid l'avait rattrapé, mais c'était un monstre, qui pointait son arme glacée sur sa peau tiède.

Il le regarda dans les yeux, il lui fit un sourire ; il savait qu'il allait rejoindre ses parents au pays des rêves, comme Elian, comme le caporal. Mais il ne put s'empêcher de verser une larme, dans ce réflexe de conservation qu'un enfant de cinq ans connaissait à peine. Le monstre le regarda, il paraissait triste.

- Je suis désolé, mon petit gars, nous voulons rester l'espèce dominante ici...

Dan n'avait pas compris ce qu'il avait dit. Il avait simplement entendu un cliquetis sourd, léger, à peine perceptible dans le bruit ambiant. Une vague chaude et réconfortante se mit aussitôt à l'envahir. Il ferma petit à petit les paupières, les monstres passaient à côté de lui, tirant dans toutes les directions. Ces monstres tueurs, assoiffés de sang, les « non-modifiés génétiques » comme les appelaient ses parents... les homos sapiens.

FIN



IL Y'A ENVIRON UN MOIS...

WOUF!
WOUF! **WOUF!**



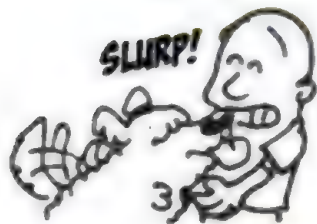
BONJOUR MON GROS!
QU'EST-CE QUE TU
VIENS FAIRE DANS MON
JARDIN HEIN?

WOUF!



UN CHIEN À TROIS
PATTES ABANDONNÉ..
C'EST MONTEUX...

SLURP!



T'ES UN BON TOUTOU,
MAIS JE VAIS PAS POUVOIR
TE GARDER TU SAIS..
TU COMPRENDS?



C'EST LE MOMENT
DE PROUVER QUE LA
PITIÉ NE M'ATTEINT PAS,
QUE JE SUIS FORT...

WIF?



CHACUN À SES
FAIBLESSES..
UNE AMITIÉ EST NÉE,
ET CETTE AMITIÉ,
JE L'AI APPELÉE
"TRÉPIÉ"





ACERB



ゼニホサセトナソイカノイ

KAN-J



INSANE



DIK



ROTH - SUPACAT



CODEL



EACONE



HIGONE



GRAY FOX



ALEXUEL



ROM_I



SUPACAT



BIBOULIN



TIZIEU



CODEL



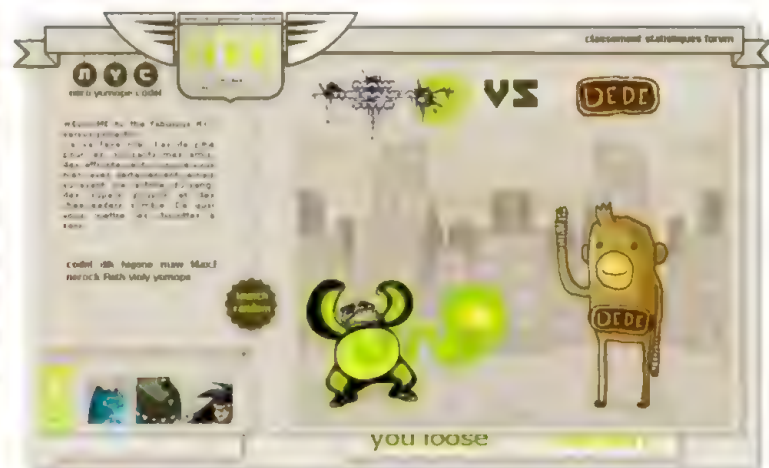
N.Y.C VERSUS PROJECT

PAR NERO - YOMOPE - CODEL

DOSSIER



AMIS DESSINATEURS, VOICI **N.Y.C**, LE PREMIER SITE DE BATAILLE EN LIVE DE DESSINS AUX STYLES ET UNIVERS DIFFÉRENTS....
DESSINEZ VOTRE PERSO, INVENTEZ LUI UN DESCRIPTIF ET LANCEZ VOUS DANS LE TOURNOI **N.Y.C**..... KILL'EM ALL !!

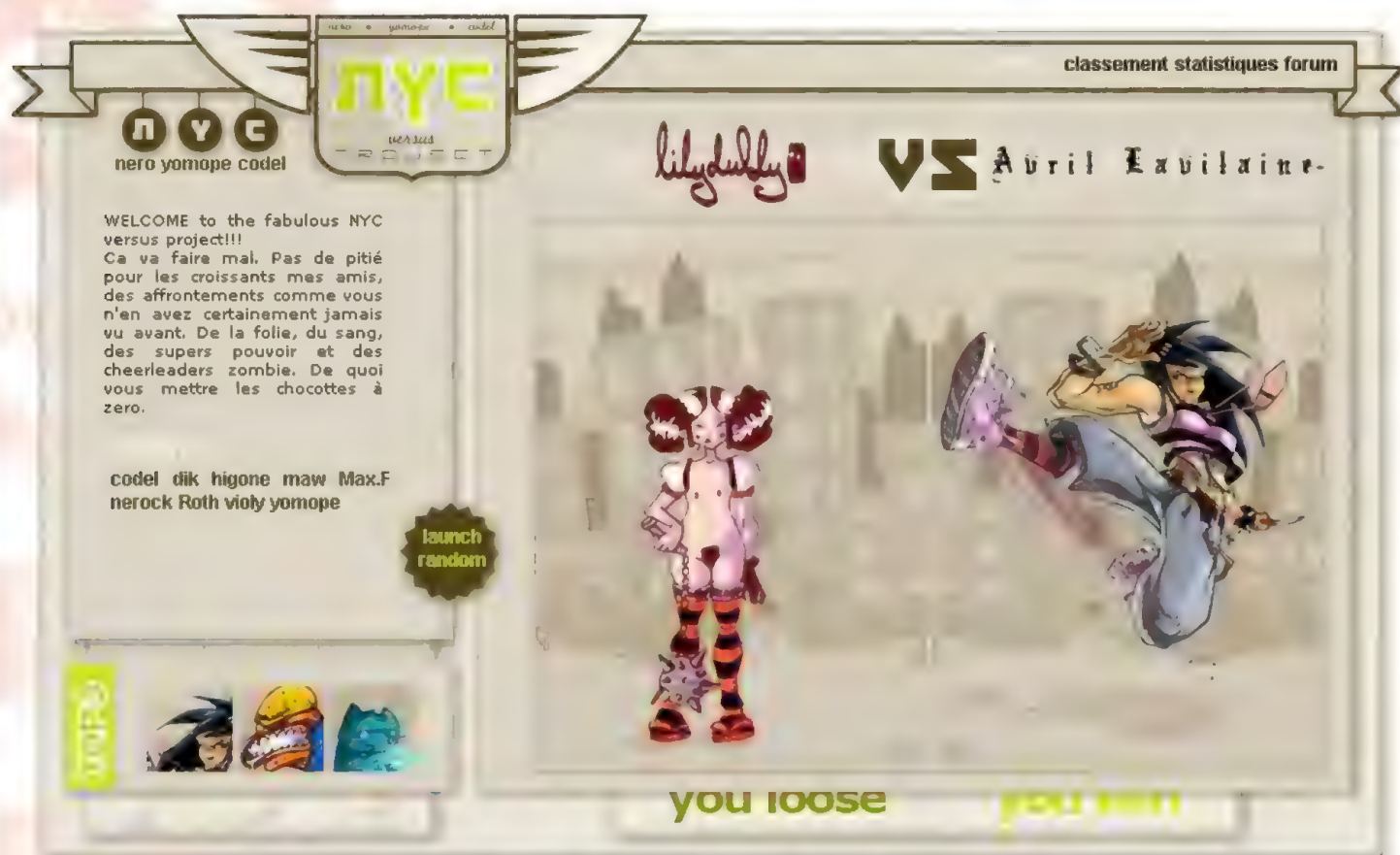


CODEL ET YOMOPE NOUS EXPLIQUENT EN DÉTAILS :

NYC versus project c'est quoi ?

Au départ, c'est juste un délire commun à 3 types (Nerock, Yomope et moi-même Codel). L'idée de départ était de faire une collab. On fait quoi ? Ché pas j'ai pas d'idée ? Bah on à qu'a faire un perso chacun et on fait un fight. Et pourquoi on en ferait pas plusieurs ? Et pourquoi on ne demanderait pas au gens de faire aussi un personnage ? Et PAF, NYC était né. Enfin le concept de base. 'Manquait plus qu'à mettre tout ça en page, un mini site où les personnages « s'affronteraient ». Pour rendre la chose plus intéressante, à chaque lancement de la page, les 2 combattants sont choisis aléatoirement ce qui donne lieu à de multiples possibilités de combat. Et c'est là que tout le délire prend forme, le but premier était de faire une collab, à chaque combat une nouvelle collab apparaît. Et c'est ça le plus intéressant, mélanger les styles, les délires de chacun.

De plus en plus de persos, de plus en plus de guest (Dik, Higone, Max.F, Maw, Roth, Violy et bien d'autres à venir) et de plus en plus de fonctionnalités, on peut consulter la fiche technique de chaque personnage où l'on trouve une bio (on apprend par exemple que **Blind Samuraï Cat** et **Ninja Lézard** ont été élèves du même maître), les coups spéciaux (le Kaméhaméhadoken de **Dédé fan de Street Fighter II Turbo**) et depuis la V2, les points d'expérience (XP) et le level qui permettent de faire un classement des meilleurs combattants (avec un aperçu du Top 3 sur la page principale ^^) qui sont calculés grâce à un calcul hyper savant de Monsieur Yomope, calcul qui permet aussi et c'est là la grande nouveauté, de définir un WINNER et un LOOSER à chaque combat. Et oui m'sieur.



Rajoutons à tout ça un tout nouveau tout beau **Forum**. que demander de plus hein ?

Que demander de plus ? Facile : des **évolutions**. Et ça il va y en avoir. Des tas même...avec l'arrivée du forum on espère pouvoir réunir une petite communauté autour de nos **figthers** Parce que le terrain est assez vaste, on a des persos qui ont une bio et un look : ça permet de faire par exemple : des strips, des illus, des nouvelles, y en a pour tout les goûts...



Et puis maintenant avec le système de point d'**exp** et de **level**, les différents persos commencent à mener leur propre vie avec pour

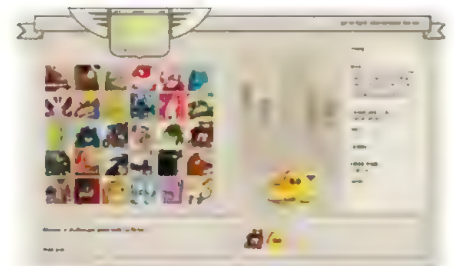
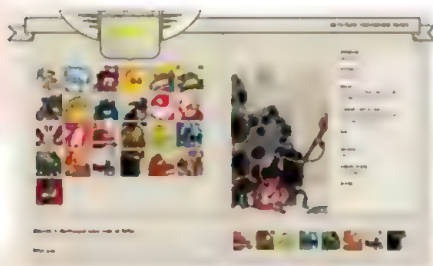


moteur les visiteurs (pas le film hein) et ça ça fait de tout les gens, des acteurs de cette communauté pas besoin de forcément savoir dessiner ou écrire simplement cliquer ça fait avancer le schmilblick, alors pourquoi se priver ???

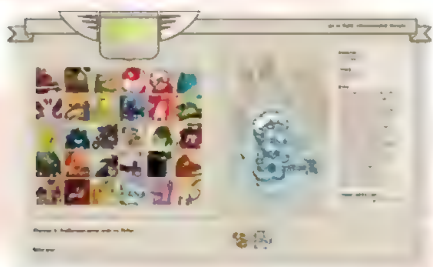
Au rayon des innovations en travaux on a aussi un système de paris : on parie sur le vainqueur de la

semaine en cours le gagnant aura le choix de booster le perso de son choix en lui rajoutant de l'exp en fonction du cours des paris.

Bref on a plein d'idées en tête, on prendra notre temps pour les réaliser parce que faut pas oublier que N.Y.C manque cruellement de codeur mais on y arrivera surtout avec autant d'encouragements et de soutiens.



ALORS N'oubliez pas : CLICK TO KEEP THEM ALIVE !!!



**RETROUVEZ TOUS LES COMBATS DU N.Y.C VERSUS PROJECT SUR
[HTTP://NYCPROJECT.FREE.FR](http://NYCPROJECT.FREE.FR)**

ET LE FORUM:

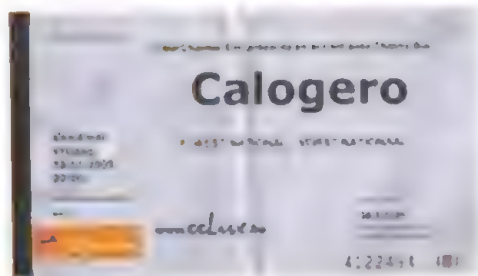
[HTTP://NYCPROJECT.FREE.FR/FORUM](http://NYCPROJECT.FREE.FR/FORUM)





LAPUSS !

EXTRA !



COMME PROMIS,
VOICI LES MEILLEURS
MOMENTS DU CONCERT
DE CALOGERO.



BONSOIR
BRUXELLES!
VOUS ALLEZ
BIEN?



ALLEZ VAS-Y
ACCÉLÉÉÉÉRE!



C'EST UN
JOUR
PARFAIT..

FACE À LA MEEER!
J'AURAIS DU
MOURIR...



AUSSI LIIIIIBRE
QUE MOIIII...



AUSSI
LIBRE...

PRENDRE L'AIR
PRENDRE L'AIR...



OH AAAAA HAA HAA
EN APESANTEUUUR



BRUXELLES,
MA BELLE,
JE TE REJOINS...



POUR PARLER PLUS SÉRIEUSEMENT, MOI QUI N'ÉTAIS
PAS SPÉCIALEMENT FAN DE CALOGERO, JE ME SUIS
RENDU COMPTE QU'IL AVAIT VRAIMENT UNE VOIX PURE,
SANS FAUTE EN LIVE.. C'ÉTAIT UN BON MOMENT
DE MUSIQUE, QU'ON AIME OU PAS!



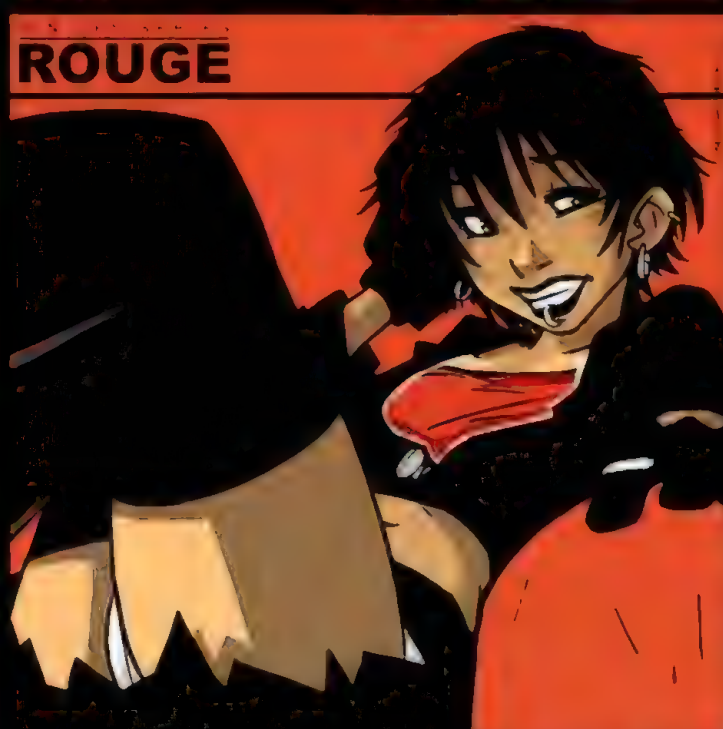
PINUPS SERIE ROUGE - SERIE 1

PAR GRELIN



PIN UPS SERIES
ROUGE





PIN UPS SERIES

ROUGE



ROUGE



ROUGE





PIN UPS SERIES

ROUGE

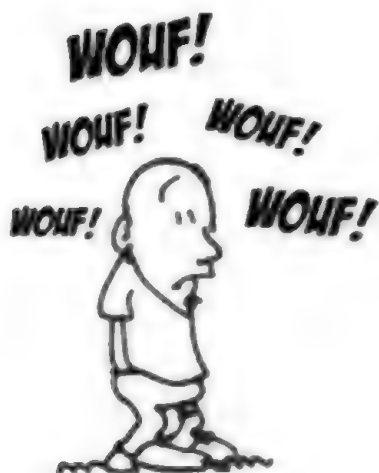
LA SERIE 2 À SUIVRE DANS LE N°3...



BONJOUR, CETTE NOTE
VA PRENDRE L'ASPECT D'UN
FLASH SPÉCIAL, POUR VOUS
SIGNALER QU'HIER,
TOUT ÉTAIT FAUX...



VOICI CE QUI S'EST
RÉELLEMENT PASSÉ...



PFFF... QUEL TOCARD
LE CHIEN DU VOISIN...



BON, Y'AVAIT PAS DE QUOI
EN FAIRE UNE NOTE... ALORS
VOUS POUVEZ ME REMERCIER
DE VOUS AVOIR ÉMU HIER...





VOUS ÊTES DE JEUNES SCÉNARISTES/ÉCRIVAINS ? VOUS NE SAVEZ PAS DESSINER ? VOUS EN AVEZ MARRE DE COURIR DÉSESPÉRÉMENT APRÈS LES APPELS À TEXTES ET LES CONCOURS DE SCÉNARIO QUI FINISSENT IRRÉMÉDIABLEMENT PAR DES RÉPONSES NÉGATIVES ? ALORS, CETTE RUBRIQUE EST POUR VOUS !

UN MAG :

HA LES JOIES DE LA PUBLICATION QUI N'A JAMAIS RÊVÉ DE VOIR SON NOM AU SOMMAIRE D'UN MAGAZINE, QUI N'A JAMAIS RÊVÉ DE LE TENDRE À SA FIÈRE MAMAN LES YEUX EMBUÉS DE LARMES ET DE DÉCLARER ÇA, C'EST MOI !

ET BIEN BPA VOUS PRÉSENTE TOUS LES DEUX MOIS, UN PETIT MAGAZINE QUI PUBLIE DE JEUNES AUTEURS !

LA GAZETTE DU PETIT PEUPLE :

Dans la rubrique « petit webzine qui débute où on a plus de chances de se faire publier et d'obtenir une critique constructive », la gazette du petit peuple figure en bonne position. Voici un petit fanzine tout nouveau tout beau, élaboré par une association répondant au doux nom de souffle d'Éole

Ce qui fait l'originalité de cette publication est son thème : tout ce qui touche à la féerie et le petit peuple (comprenez la personne normale, le français moyen).

Fantasy humoristique, aventurière ou à suspense, contes, légendes, la gazette est intéressée par toutes les variations possibles et inimaginables sur le thème de la Féerie.

Et si vous êtes intéressés, la gazette lance un appel thématique pour sa première édition spéciale : folklore arthurien, légendes de l'univers arthurien. (Date limite : 10 mars 2006). Mais avant d'envoyer vos textes, jeunes écrivains impatients, quelques petites précautions d'usage : pas plus de 30 000 signes, envoi par mail au format Word ou RTF sans images à :

gazette@lesouffledeole.net

Et pour plus d'infos :

www.lesouffledeole.net



LE CONSEIL DE MAÎTRE TI PEX :

Vous voulez améliorer votre plume, mais vous ne savez pas comment faire ? Pas de panique, maître Ti Pex, l'écrivain ultime, la quintessence scénaristique, le sublime dieu des appels à textes et des concours scénaristiques est là pour vous aider.

Maître Ti dit : « la neutralité tu dois éviter »

Que se cache concrètement derrière ce proverbe profond, injustement censuré chez nos voisins helvètes ? Tout simplement le fait que le lecteur, le dessinateur qui peut travailler avec vous à l'occasion, et en l'occurrence l'éditeur, détestent par-dessus tout que l'auteur ne sache pas exactement ce qu'il décrit.

Un petit exemple concret :

« Il y avait une sorte de caisse, dans laquelle la chose avait apparemment fait quelques œufs. Je regardais en arrière, m'éloignant de quelques pas de ce genre de hangar. »

Cet exemple un peu forcé doit vous faire remarquer les mots : « sorte », « chose », « apparemment », « fait », « quelques », « genre », qui appartiennent à cette catégorie de mots dits « neutres », des mots que vous devez absolument éviter lors de votre apprentissage scénaristique. Chaque mot a une couleur, une odeur, une saveur, et un vécu. L'utilisation abusive des mots neutres, qui n'ont aucun des éléments cités précédemment, peut rapidement donner cette impression de malaise au lecteur : « mais qu'a-t-il voulu dire ? »

Mais attention, maître Ti ne vous a pas dit de proscrire à tout jamais dans les abîmes de vos cerveaux les mots neutres, au contraire. Mais il ne faut les utiliser que lorsque vous maîtrisez parfaitement votre sujet, et non pour cacher certains aspects de votre récit que vous voudriez maladroitement occulter. Le lecteur le ressentira immédiatement.

On peut faire l'analogie avec le peintre, qui doit complètement déshabiller son modèle avant de choisir volontairement de cacher certaines choses, même si déshabiller un texte est moins sympathique...

Posez-vous la question suivante si trop de mots neutres reviennent régulièrement dans vos phrases ou votre paragraphe : qu'est-ce que j'ai voulu décrire ?

LE CONCOURS DU MAG :

Connaissez-vous le prix Pépin ? Le prix qui récompense chaque année de jeunes talents qui doivent écrire un texte très court (300 signes, espaces compris) ?

Et bien nous allons faire la même chose dans BDG : les jeunes écrivains et scénaristes qui sont intéressés doivent faire parvenir à la redac par mail (objet : concours BPA) leurs petits textes.

Et pour corser un peu le jeu, puisque vous êtes tous de jeunes auteurs qui se gaussent des difficultés, il faudra que chaque texte mentionne un coiffeur, un salon de coiffure, ou la coiffure en général (on ne va pas chipoter). Vous avez droit à deux textes maximum par candidature, à nous faire parvenir avant le dimanche 6 février au : micka.moull@tiscali.fr. Les deux meilleurs seront publiés dans le prochain mag.

Et soyez originaux ! Du gore ébouriffé, de la SF moumoutée, de la violence hirsute, des explosions capillaires, de l'humour noir dégarni, voire du romantisme chauve, et des extra-terrestres échevelés, vous avez droit à tous les genres et à toutes les situations.





LES MÉSAVENTURES D'MSN

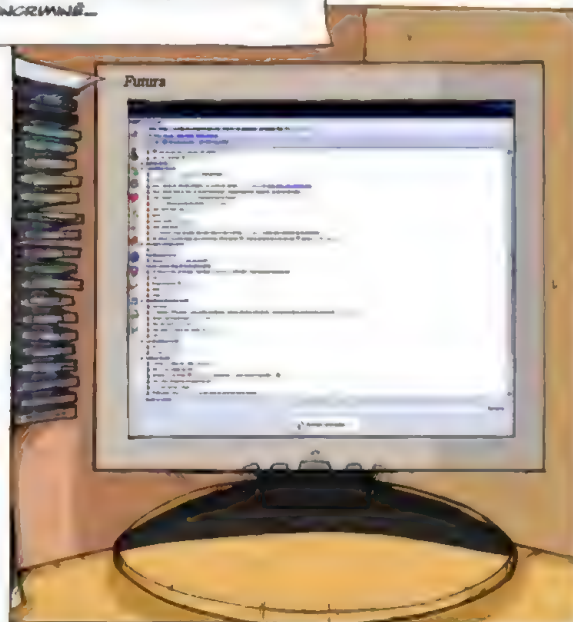
PAR T.BENOIT

GAG

VOICI UNE CHAMBRE BANALE
(BIEN QU'UN POU BORDÉLIQUE),
LIEU DE NOTRE MÉSAVENTURE...



ET VOICI UN APERÇU DU LOGICIEL
INCROYABLE...



15H00: L'INDIVIDUS LANCE UNE
CONVERSATION POUR ÉTANCHER
SA SOIF DE COMMUNICATION...



SALUT!

15H30: L'INDIVIDUS ATTEND
TOUJOURS UNE RÉPONSE...



RIEN

15H00: L'INDIVIDUS... HEUL ENFIN
VOILÀ QUOI...



zzzzzz

TU DU DUM!



"LE MESSAGE N'A
PAS PU ÊTRE TRANS-
MIS A TOUS LES
DESTINATAIRES"

15H00: C'EST BEAU LA TECHNOLO-
GIE, N'EST CE PAS?

COPYRIGHT T.BENOIT

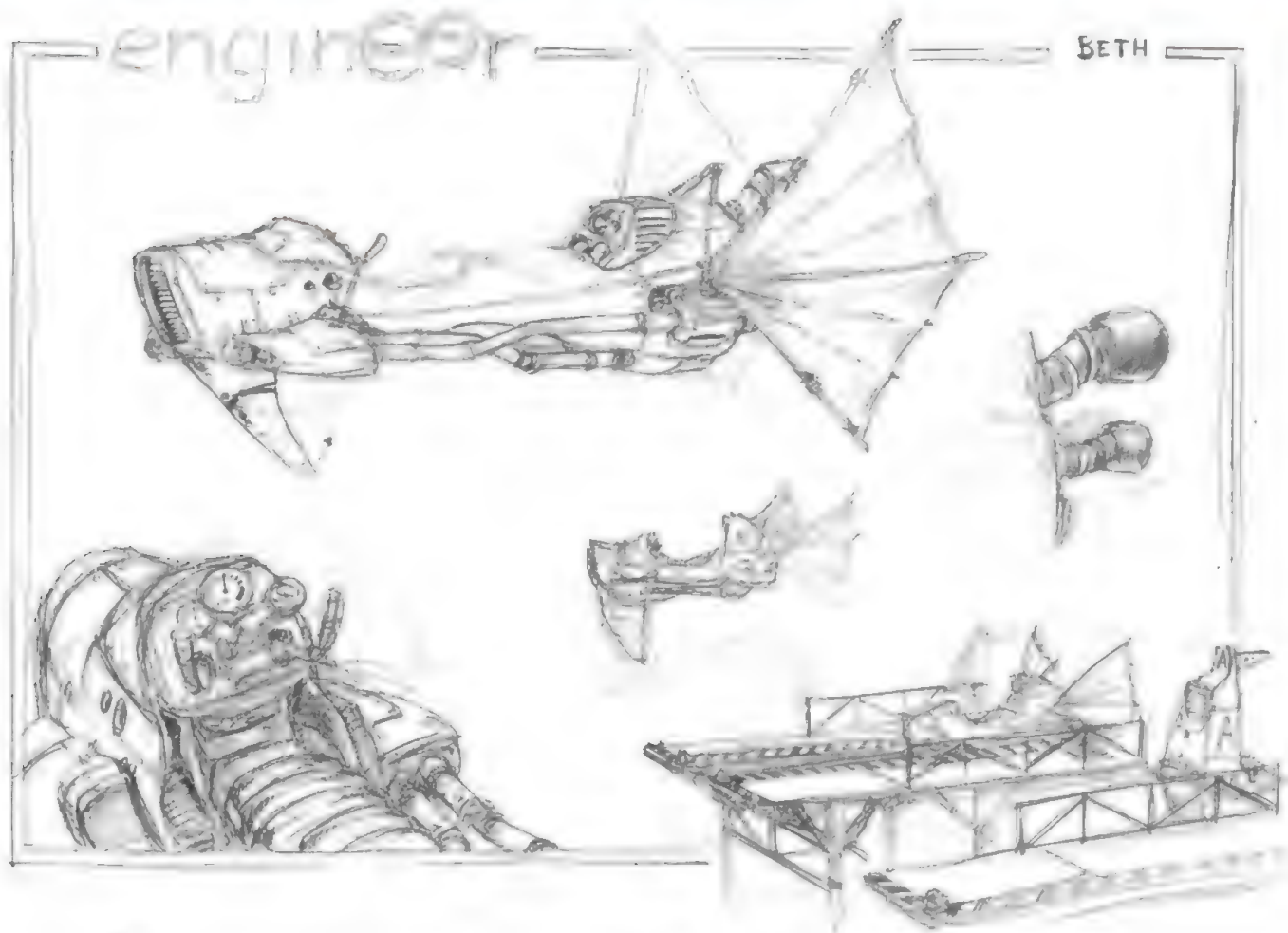


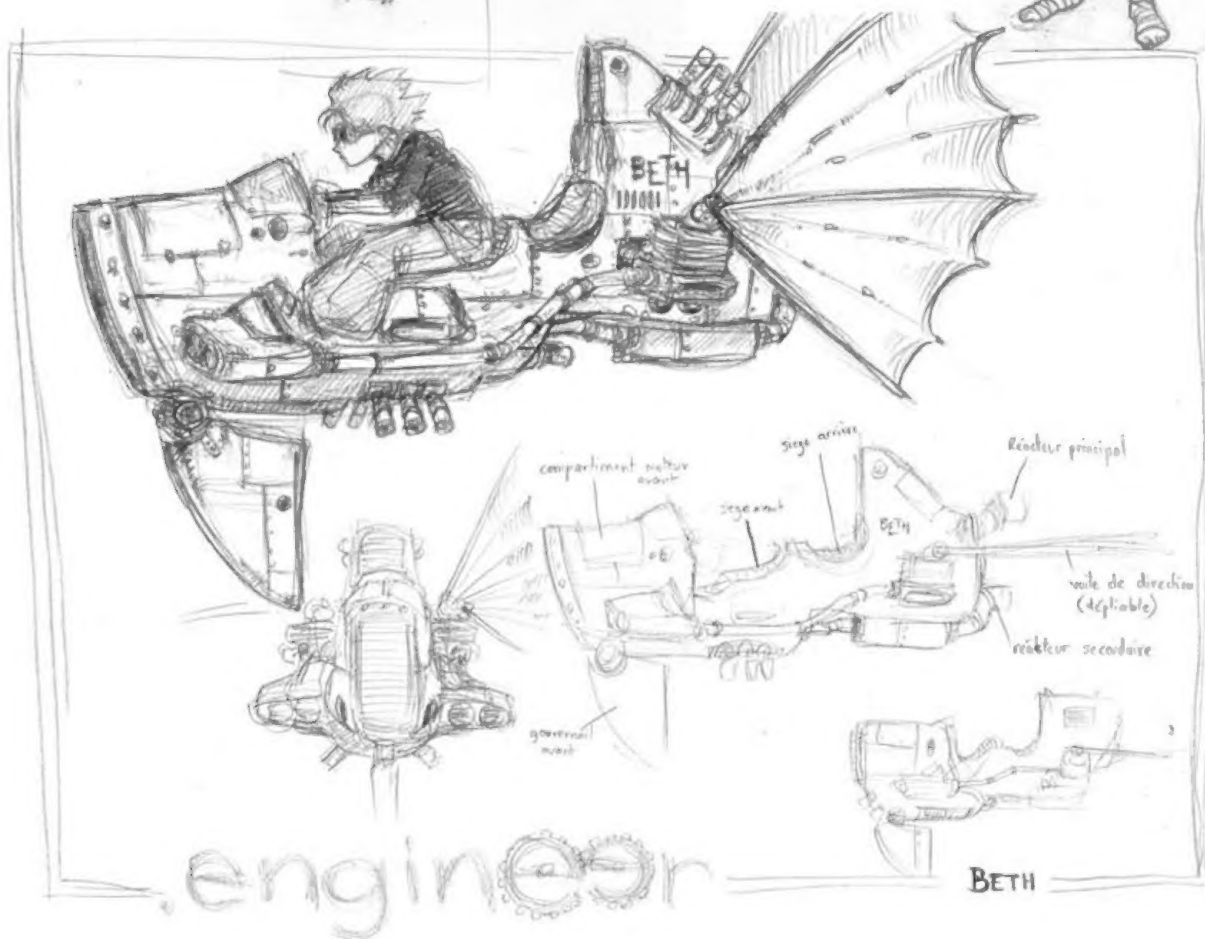
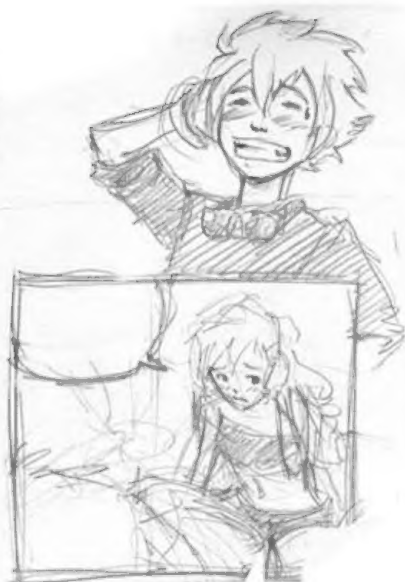
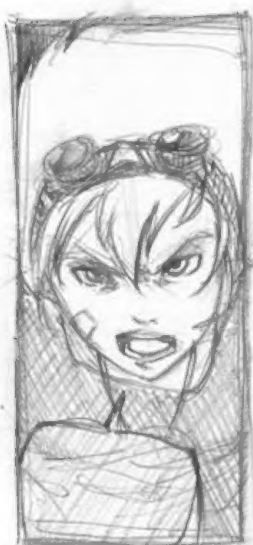
PROJET ENGINEER

PAR KURU

CROQUIS/ROUGHS 1/2

DIVERSES RECHERCHES DE PERSONNAGES PRINCIPAUX, VÉHICULES ETC...
PROJET SCÉNARISÉ PAR GRELIN ET DESSINÉ PAR KURU







TUTORIAL - SAMOURAI SHAMPLOO MUGEN

PAR GRELIN

TUTORIAL

01 / MA LINE ENCRÉE AVEC UN STYLO PENTEL DE BASE.



02 / JE POSE MES BASES COULEURS SUR TOUT CE QUI CONCERNE LES PERSONNAGES OU DÉTAILS DE L'IMAGE.



03 / POUR POUVOIR COMMENCER À TRAVAILLER PLUS EN PROFONDEUR ET EN AMBIANCE, JE PLACE UN FOND QUI ME DONNE LE 'TON' DE L'IMAGE.



04 / JE TRAVAILLE À CE STADE DES DÉTAILS. ICI LE NUAGE EN FOND ET LA LÉGÈRE FOUDRE DERRIÈRE



05 / ÉTAPE LA PLUS IMPORTANTE, LES OMBRES. UN CALQUE EN PRODUIT AVEC UNE SEULE COULEUR (MAIS PAS DU NOIR) ICI LE CODE COULEUR POUR CETTE IMAGE >> 849CAE. UNE COULEUR QUI S'HARMONISERA BIEN AVEC L'AMBIANCE PRÉCÉDEMMENT ÉTABLIE. EN SUITE POUR APPUYER + OU - L'OMBRE, JE JOUE AVEC L'OPACITÉ



06 / DERNIÈRE ÉTAPE, LES TOUT PETITS DÉTAILS... SUR CETTE IMAGE, IL N'Y A PAS BEAUCOUP LA BOUCLE D'OREILLE PAR EXEMPLE... ET ÉGALEMENT UN DEGRADÉ EN OPTION DE CALQUE POUR ABOUTIR L'AMBIANCE ÉVENTUELLE...



07 / MISE EN PAGE. TYPO, CADRE, SIGNATURE ETC ETC



BOULE DE GOMME N°3

BD

LES OISILLONS PAR BLOOP

LES DÉBOIRES D'NVO!! PAR NVO!!

DOSSIER

INGRID

TARTUFF

BONS PLANS AUTEURS

NOUVELLES

LE CONCERT DU SIÈCLE PAR PHEYNOSITA

PHARGO CYTO PAR CHRIS.CALLOCH

TUTORIAL

NETTOYAGE DE SCAN PAR ALEXUEL

EXPO

PINUPS SERIE ROUGE (SERIE 2) PAR GRELIN

SANS OUBLIER LES AUTRES RUBRIQUES....

ET TOUT ÇA DÈS DÉBUT MARS SUR WWW.BDENCRE.COM/BOULEDEGOMME

SANS OUBLIER LE FORUM BDE - BDG > WWW.BDENCRE.COM/FORUM



VOUS ÊTES DESSINATEUR, COLORISTE OU SCÉNARISTE ?

VOUS SOUHAITEZ PARTICIPER AU WEBZINE ?

ENVOYEZ NOUS VOS TRAVAUX À :

MICKA.MOULI@TISCALI.FR



BOULE DE GOMME N°3

GRAND GOUROU: MICK

RESPONSABLE DES TEXTES: TZAV

LOGO BDG + PERSO: ROTH - CODEL

SITE WEB: MICK - DELPHINE JACCONE

CORRECTRICE: LEAMLU

MAQUETTE: MICK

RUBRIQUE BONS PLANS: J.HESKA

DOSSIER LAPUSS PROPOS RECUEILLIS PAR: MICK - LEAMLU

DOSSIER NYC VERSUS PROJECT PROPOS RECUEILLIS PAR: MICK

PARTICIPANTS À CE NUMÉRO (TEXTES, NOUVELLES):

MATHIEU B., J.HESKA, TZAV

PARTICIPANTS À CE NUMÉRO (PLANCHES BD, TEXTES, ILLUSTRATIONS, CROQUIS, TUTORIAL):

MICK, PLES, ROTH, BLOOP, LAPUSS, LES IMAGES DU N.Y.C, ILLUSTRATION FEUILLETON, GRELIN, KURU, ROM_J, KAN-J, INSANE, DIK, SUPACAT, CODEL, EACONE, HIGONE, GRAY FOX, ACERB, ALEXUEL, BIBOUN, TIZIEU, T.BENOIT, SOUTCH (STRIPS), TARTUFF (COUV)ART7SAYAN (ILLUSTR 2006).....LAPUSS' (LES EXTRAS)

PARTICIPANTS À CE NUMÉRO (TEXTES, NOUVELLES):

MATHIEU B., J.HESKA, TZAV

> N'oubliez pas la newsletter du site pour être informé des sorties du zine <

LES IMAGES ET TEXTES PUBLIÉS SONT LA PROPRIÉTÉ DE LEURS AUTEURS RESPECTIFS



VIVEZ EN COULEURS

CETTE ANNÉE 2006



MERCI À ART7SAVAN POUR L'ILLUSTRATION

AK
-06